

AHOY



Table des matières

Aperçu	2	Dégâts	15
Matériel	3	Équipage	15
Mise en place générale	4	L'Escadre Écailleuse	16
Mise en place des factions	6	L'Union des Mollusques	18
Déroulement de la partie	8	Les Contrebandiers	20
Fin de la manche	9	Règles supplémentaires	21
Actions	10	Annexe A : Équipage	22
Terrains	14	Annexe B : Plans	24

2 à 4 joueurs | 12 ans et + | 45 à 75 minutes

Aperçu

Dans *Ahoy*, vous incarnez l'une des quatre factions suivantes, à la recherche de **gloire** sur l'océan :



L'**Escadre Écailleuse** parcourt ces eaux depuis des décennies en faisant régner l'ordre à coups de fusil et d'épée. Chaque manche, elle gagne de la gloire en contrôlant des régions, c'est-à-dire en y possédant le plus d'éléments.



L'**Union des Mollusques**, chassée il y a longtemps et recluse dans les profondeurs, refait surface pour reconquérir sa terre ancestrale. Tout comme l'Escadre Écailleuse, elle gagne de la gloire à chaque manche en contrôlant des régions.



Les deux Contrebandiers apportent illégalement des produits de luxe et de première nécessité aux personnes dans le besoin... si elles ont de quoi payer. Ils gagnent de la gloire en livrant des cartes Cargaison, ce qui fait augmenter la richesse des régions concernées, qui valent alors plus de gloire pour l'Escadre et l'Union.

La partie prend fin lorsqu'un joueur a atteint **30 points de gloire** à la fin d'une manche. Le joueur qui possède alors **le plus de points de gloire** l'emporte !

Si vous connaissez les différentes catégories de jeux de société, sachez que l'Escadre Écailleuse et l'Union des Mollusques jouent à un jeu de contrôle de territoire. Les Contrebandiers, quant à eux, jouent à un jeu de livraison.

Apprenez vite, jouez vite !

Pour apprendre à jouer à *Ahoy* en regardant une vidéo (en anglais), scannez le code QR ci-dessous. N'hésitez pas à faire un tour dans la section *Resources* de notre site : ledergames.com/ahoy.



Matériel

- 4 guides de poche
- 12 tuiles Région
- 4 plateaux Joueur (un par faction ; aperçu et mise en place au verso)



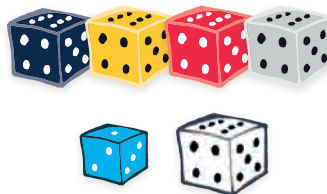
FIGURINES

- 4 figurines Navire amiral (une par faction)
- 10 figurines Patrouille
- 3 figurines Bastion
- 1 figurine Cotre
- 1 figurine Canonnière



DÉS

- 17 dés d'action (5 pour l'Escadre Écailleuse et 4 pour chaque autre faction)



Dans les règles, les dés d'action sont simplement appelés « dés ».

- 11 dés de richesse
- 2 dés d'affrontement

CARTES

- 30 cartes Marché
- 12 cartes Plan
- 1 carte Premier joueur (rappel de fin de manche au verso)
- 2 aides de jeu Escadre Écailleuse (1 carte Patrouille et 1 carte Bastion)
- 2 aides de jeu Contrebandier (1 par Contrebandier)



JETONS ET MARQUEURS

- 25 jetons Dégât
- 20 jetons Pièce d'or
- 20 jetons Camarade

Pour créer les jetons Camarade, posez les autocollants fournis sur les 20 disques en bois jaunes.

- 1 piste de gloire (rappel de mise en place au verso)
- 4 marqueurs de gloire (un par faction)
- 4 jetons Promesse (deux par Contrebandier)
- 4 marqueurs de récompense (deux par Contrebandier)



Mise en place générale

1. **Formez la réserve commune.** Faites une réserve à proximité des joueurs avec les **20 jetons Pièce d'or**, les **25 jetons Dégât**, les **11 dés de richesse**, et les **2 dés d'affrontement**.
2. **Choisissez votre faction.** Chaque joueur choisit la faction qu'il va incarner. Les factions disponibles dépendent du nombre de joueurs:
 - A. **Deux joueurs :** Jouez l'Escadre Écailleuse et l'Union des Mollusques.
 - B. **Trois joueurs :** Jouez l'Escadre Écailleuse, un Contrebandier et l'Union des Mollusques.
 - C. **Quatre joueurs :** Jouez les quatre factions.
3. **Installez-vous.** Les joueurs doivent s'asseoir dans cet ordre, dans le sens horaire : Escadre Écailleuse, Contrebandier (3 et 4 joueurs), Union des Mollusques, Contrebandier (4 joueurs). Chaque joueur place le **plateau Joueur** de sa faction face à lui.

Les deux Contrebandiers sont identiques. S'ils ne parviennent pas à choisir qui s'assoit à la deuxième place et qui s'assoit à la quatrième, tranchez au hasard.

4. **Préparez la pile des régions.** Mélangez les 12 tuiles Région et remettez-les une, face cachée, dans la boîte. Formez une pile face cachée à l'aide des **11 tuiles Région** restantes et placez-la à portée.
5. **Mettez en place la Carte.** Piochez **2 tuiles Région** et placez-les, face visible, sur la table. Pour cela, exactement 1 case de chaque région doit toucher l'autre région. De plus, les deux Îles doivent être éloignées le plus possible.

Chaque tuile Région comporte 4 cases qui forment une grille de 2x2 cases. L'une de ces cases représente une Île.

6. **Placez les dés de richesse.** Placez un **dé de richesse** au centre de chaque tuile Région face visible. La valeur indiquée par ce dé doit être « 1 ».
7. **Préparez le Marché.** Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, prenez le paquet de 30 cartes Marché et remettez **1 carte Marché au hasard de chaque couleur**, comme indiqué dans l'angle supérieur gauche de chaque carte, dans la boîte.



Les six couleurs

*Voir les cartes remises dans la boîte n'est pas un problème.
Mélangez le paquet Marché, retournez des cartes jusqu'à en trouver une de chaque couleur, remettez-les dans la boîte, puis mélangez de nouveau ce paquet.*

8. **Créez le Marché.** Constituez le paquet Marché en mélangeant les cartes Marché, puis formez une ligne de **3 cartes Marché** face visible pour créer le Marché.
9. **Mettez en place la piste de gloire.** Placez la **piste de gloire** à proximité et posez le **marqueur de gloire** de chaque joueur sur la case « 0 ».

Ensuite, mettez en place les factions comme indiqué à la page 6 et au verso des plateaux Joueur. Rangez le matériel des factions non utilisées dans la boîte.

Exemple de mise en place générale (3 joueurs)

Pour la mise en place des factions, consultez la page suivante.

1



20 pièces d'or



25 jetons Dégât



2 dés d'affrontement



11 dés de richesse

» Placez-en 1 par région.



7

30 cartes Marché

» Formez une ligne de 3 cartes.
» Remettez-en 6, 1 par couleur, dans la boîte. (2 à 3 joueurs uniquement)

GLOIRE

À la fin de chaque manche, les joueurs s'affrontent. Le port le plus riche gagne le gloire au gain. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5.

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

MARCHÉ

Remettez à chaque Manche les cartes suivantes, sous réserve d'être des cartes d'appartenance au pays des vaincus. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5.

9

Aéromoteur
Action: Lorsque vous faites passer un dé de votre pays sur une carte de la Région, vous pouvez également le placer sur une carte de la Région adjacente.

Artillerie
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez placer un dé de votre pays sur une carte de la Région adjacente.

Pépasse au rhum
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez placer un dé de votre pays sur une carte de la Région adjacente.

8



4

12 tuiles Région

» Placez-en 2 sur la table.
» Remettez-en 1 dans la boîte.

Le Marché

Chaque joueur possède une main de cartes de marché. Les cartes de marché sont utilisées pour acheter des marchandises et payer des taxes.

5

Île

Les îles sont des zones de combat séparées des régions principales. Elles contiennent des ressources précieuses et sont souvent le théâtre de batailles acharnées.

6

2-3

2-3

Hisser les voiles
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez hisser les voiles de votre navire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Vent arrière
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez faire souffler le vent arrière sur votre navire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Esquive
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez esquiver les attaques de votre adversaire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Causes
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez causer des dommages à votre adversaire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Impulsion
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez donner une impulsion à votre navire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Pallierement
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez pallier les dommages de votre navire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Réparation
Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez réparer les dommages de votre navire. Cela vous permet de gagner des richesses et de renforcer votre flotte.

Fin de la manche
À la fin de chaque manche, les joueurs s'affrontent. Le port le plus riche gagne le gloire au gain. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5. Les Contrebandiers gagnent 10 pièces de gloire, les autres 5.

2-3

Le Contrebandier

Les Contrebandiers sont des pirates qui volent les richesses des autres joueurs. Ils ont des cartes spéciales qui leur permettent de gagner des richesses et de renforcer leur flotte.

Le Marché

Les cartes de marché sont utilisées pour acheter des marchandises et payer des taxes.

Le Vent arrière

Les cartes de vent arrière sont utilisées pour faire souffler le vent arrière sur votre navire.

Le Esquive

Les cartes d'esquive sont utilisées pour esquiver les attaques de votre adversaire.

Le Causes

Les cartes de causes sont utilisées pour causer des dommages à votre adversaire.

Le Impulsion

Les cartes d'impulsion sont utilisées pour donner une impulsion à votre navire.

Le Pallierement

Les cartes de pallierement sont utilisées pour pallier les dommages de votre navire.

Le Réparation

Les cartes de réparation sont utilisées pour réparer les dommages de votre navire.

Mise en place des factions

Vous pouvez mettre en place toutes les factions en même temps, mais vous pouvez aussi suivre cet ordre précis si les Contrebandiers souhaitent connaître la mise en place des autres factions.

1. **Lancez les dés d'action.** L'Escadre Écailleuse reçoit les **5 dés d'action** de sa couleur et les lance. Les autres joueurs reçoivent les **4 dés d'action** de leur couleur et les lancent.
2. **Récupérez votre or.** Chaque joueur reçoit **1 pièce d'or**.
3. **Mettez en place l'Escadre Écailleuse.** Pour cela :
 - A. Prenez vos **10 figurines Patrouille** et vos **3 figurines Bastion**.
 - B. Prenez votre **aide de jeu Patrouille**, votre **aide de jeu Bastion** et la carte **Premier joueur**. *(Si vous le souhaitez, vous pouvez placer les figurines sur leur carte respective.)*
 - C. Placez votre **figurine Navire amiral** ainsi que **1 figurine Patrouille** sur l'Île d'une des deux tuiles Région. *(Chaque région comporte 1 Île.)*
4. **Mettez en place le premier Contrebandier.** Pour cela, dans une partie à 3 ou 4 joueurs :
 - D. Placez votre **figurine Navire amiral** sur une case de la Carte qui ne comporte pas d'Île.
 - E. Prenez votre **aide de jeu Contrebandier** et vos **2 jetons Promesse** face Escadre/Union cachée. *(Vous pouvez les consulter.)*
 - F. Placez vos **marqueurs de récompense noir et blanc** sur la case centrale de la grille de récompenses située sur votre plateau Joueur. *(Vous pouvez les empiler.)*
5. **Mettez en place l'Union des Mollusques.** Pour cela :
 - G. Prenez votre **figurine Cotre**, votre **figurine Canonnière** et vos **20 jetons Camarade**.
 - H. Placez votre **figurine Navire amiral** ainsi que **2 jetons Camarade** sur l'Île non occupée.
 - I. Constituez la pioche Plan en mélangeant vos **12 cartes Plan**, puis prenez-en 2 au hasard en main. Ces cartes ne sont connues que de vous.
 - J. Placez **6 jetons Camarade** sur la section Camarades prêts de votre plateau Joueur.
6. **Mettez en place le second Contrebandier.**
À 4 joueurs, la mise en place du second Contrebandier se fait de la même façon que pour le premier.

Larguez les amarres ! La partie peut démarrer. C'est à l'Escadre Écailleuse de commencer.



L'Escale
Excellente

Historique
Historique des actions de la semaine

Hisser les voiles
Historique des actions de la semaine

Vent arrière
Historique des actions de la semaine

Chasse
Historique des actions de la semaine

Reparations
Historique des actions de la semaine

Carouel
Historique des actions de la semaine

Impression
Historique des actions de la semaine

Ballement
Historique des actions de la semaine

Départ
Historique des actions de la semaine

Fin de la manche
Historique des actions de la semaine



1-2



1-2

Contrabandier
Actions d'île

Hisser les voiles
Actions d'île

Carouel
Actions d'île

Impression
Actions d'île

Ballement
Actions d'île

Départ
Actions d'île

Fin de la manche
Actions d'île

F

Patrouilles
10 Patrouilles

» Placez-en 1 sur une île.



3 Bastions

Bastions
3 Bastions

Camarades
20 Camarades

A

B

C

H

D

E



1-2

Camarades
20 Camarades

I

L'Union des Mollusques
Actions d'île

Hisser les voiles
Actions d'île

Vent arrière
Actions d'île

Carouel
Actions d'île

Impression
Actions d'île

Ballement
Actions d'île

Départ
Actions d'île

Fin de la manche
Actions d'île

J



G

20 Camarades
» Placez-en 6 sur votre plateau.
» Placez-en 2 sur l'autre Île.

Déroulement de la partie

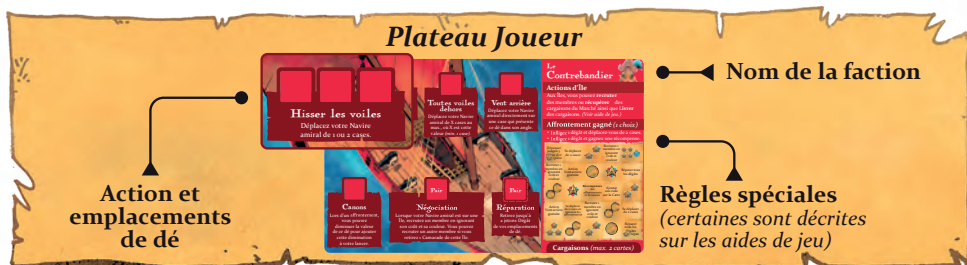
Une partie de *Ahoy* se joue en plusieurs manches jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte à la fin de l'une d'elles.

Chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

À la première manche, c'est l'Escadre Écailleuse qui commence.

À votre tour, vous pouvez effectuer différentes actions. En général, pour effectuer une action, il faut placer un dé d'action sur un emplacement de dé de votre plateau Joueur. Certaines actions, comme le recrutement de membres d'équipage (page 15) ou la livraison/récupération de cargaisons (page 20), ne demandent pas de placer de dé.

*Lors de la mise en place, chaque joueur a lancé les dés d'action de sa faction.
Pendant la partie, les joueurs relanceront leurs dés à la fin de chaque manche.*



Au total, chaque tour, vous devez placer 2 dés d'action, pas plus, pas moins. Cependant, chaque manche, l'Escadre Écailleuse ne place que 1 dé d'action lors de son dernier tour. Dans les rares cas où vous ne pouvez pas placer l'un de vos dés, mettez-le de côté. Vous ne pourrez pas le placer pendant cette manche

Au total, l'Escadre Écailleuse aura besoin de trois tours pour placer ses 5 dés d'action. Les autres factions, quant à elles, auront besoin de deux tours chacune pour placer leurs 4 dés d'action.

Effectuez vos actions l'une après l'autre. Vous devez terminer votre action avant d'en commencer une autre.



Lorsque vous décidez de ne plus agir, votre tour prend fin. C'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire (s'il reste des dés d'action à placer à celui-ci) et ainsi de suite. Si chaque faction a placé tous ses dés d'action, la manche prend fin.

*Puisque les dés d'action sont souvent utilisés dans ce livret,
nous les appellerons simplement « dés ».*

Fin de la manche

À la fin de la manche, vous marquez les points de gloire des régions contrôlées, puis vous passez à la phase de Maintenance.

Régions et points de gloire

Vérifiez qui contrôle chaque région. Seules l'Escadre Écailleuse et l'Union des Mollusques peuvent contrôler des régions. La faction dont le contrôle est le plus élevé contrôle cette région. Le calcul est le suivant :

Escadre Écailleuse

- +1 de contrôle par Patrouille
- +2 de contrôle par Bastion
- +2 de contrôle pour son Navire amiral

Union des Mollusques

- +1 de contrôle par Camarade sur l'Île de la région
- +1 de contrôle par bateau de l'Union

La faction qui contrôle la région gagne un nombre de points de gloire égal à la valeur indiquée par le dé de richesse. Chaque région possède un dé de richesse au centre de sa tuile. La valeur de ce dé commence à « 1 », mais elle augmente au fil du jeu. En cas d'égalité lorsqu'on vérifie

qui contrôle la région, personne ne gagne de gloire.

+2 +2
2 Patrouilles Navire amiral
+2 +1
2 Camarades Navire amiral

Vous vérifiez qui contrôle cette région. L'Escadre possède 4 de contrôle. L'Union en possède 3.

L'Escadre marque 1 point de gloire, car le dé de richesse de la région indique « 1 ».

Le contrôle de la plupart des éléments est indiqué par leur nombre de drapeaux. Par exemple, le Navire amiral de l'Escadre ajoute +2 de contrôle, car il possède 2 drapeaux.

Le Navire amiral des Contrebandiers n'a pas d'influence sur le contrôle des régions.

Phase de Maintenance

Suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. **Fin de la partie ?** Si un joueur possède au moins 30 points de gloire, la partie prend fin. Les Contrebandiers gagnent de la gloire selon leurs cargaisons promises (page 21), puis le joueur qui possède le plus de gloire gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus d'or l'emporte.
2. **Augmentez si 2 joueurs ?** À 2 joueurs, le premier joueur doit augmenter de 1 le dé de richesse d'une région. Ensuite, il peut ranger toutes les cartes du Marché dans la boîte. (Remplissez ensuite le Marché.)



À 3 ou 4 joueurs, la richesse d'une région augmente lorsqu'un Contrebandier livre une cargaison (page 20).

3. **Relancez vos dés.** Chaque joueur relance tous ses dés d'action et les place à portée.
4. **Changez de premier joueur.** Donnez la carte Premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire.

À la fin de cette phase, débutez une nouvelle manche en commençant par le premier joueur.

Actions

À votre tour, vous devez effectuer deux actions qui demandent de placer un dé. Pour ce faire, placez un dé sur un emplacement de dé d'une de vos actions. La plupart de vos actions se trouvent sur votre plateau Joueur, mais vous pouvez en obtenir d'autres grâce à votre équipage (page 15).

Vous pouvez également effectuer autant d'actions que vous le désirez tant qu'elles ne demandent pas de dé, comme recruter des membres d'équipage.

L'emplacement de dé doit être libre. Il ne doit contenir ni dé, ni jeton Dégât. Une fois un dé placé, il le reste jusqu'à la fin de la manche.

Certains emplacements de dé n'acceptent que des dés de certaines valeurs. Un emplacement sans icône accepte tous les dés. Un emplacement qui présente une valeur n'accepte que cette valeur exacte. Un emplacement qui indique « pair » n'accepte que des valeurs paires : 2, 4 ou 6.

Vous pouvez dépenser de l'or pour modifier votre résultat. Lorsque vous placez un dé, vous pouvez dépenser le nombre de pièces d'or de votre choix pour augmenter ou diminuer sa valeur du nombre de pièces dépensées.

Actions communes

Chaque faction possède ces actions sur son plateau Joueur, même si certaines diffèrent, mais nous y reviendrons.

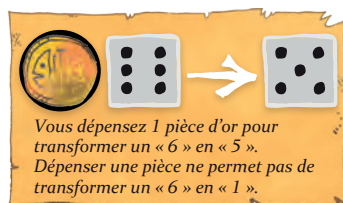
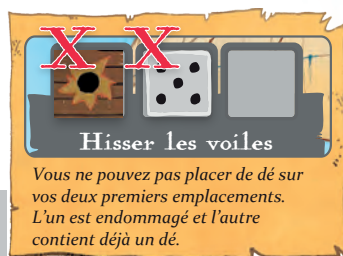
Hisser les voiles : Déplacez votre Navire amiral de 1 ou 2 cases. Chaque déplacement se fait sur une case adjacente, jamais en diagonale. (Voir **Déplacement**, page 11.)

Vent arrière : Vous pouvez déplacer votre Navire amiral directement sur une case de la Carte qui présente une image de dé dans un angle et dont la valeur correspond à celle du dé placé sur l'emplacement Vent arrière. Cette case peut ne pas être adjacente. Ignorez toutes les cases qui se trouvent entre votre case de départ et votre case d'arrivée. (Voir **Déplacement**, page 11.)

Vent arrière équivaut donc à une téléportation.

Canons : Vos figurines ont leurs **Canons Chargés** jusqu'à la fin de la manche. Lorsque vous déplacez une de vos figurines sur une case où se trouvent des figurines adverses, vous devez les affronter si vous ou votre adversaire avez vos canons chargés. (Voir **Affrontement**, page 13.)

Réparation : Retirez jusqu'à 2 jetons Dégât de vos emplacements de dé. (Voir **Dégâts**, page 15.)



Déplacement

De nombreuses actions vous permettent de **DÉPLACER** votre Navire amiral. Par exemple, chaque faction peut effectuer Hisser les voiles afin de déplacer son Navire amiral de 1 ou 2 cases. D'autres actions permettent de déplacer les autres figurines.

Vous ne pouvez vous déplacer que sur une case adjacente: en haut, en bas, à gauche, à droite, mais jamais en diagonale. Si vous vous trouvez sur le bord de la Carte, vous pouvez sortir de celle-ci.

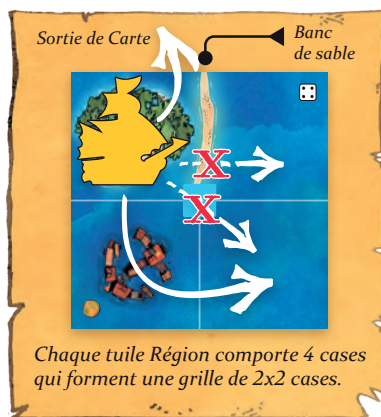
Vous ne pouvez pas traverser les Bancs de sable, qui sont des lignes de sable séparant deux cases.

*L'action Vent arrière permet de **SE DÉPLACER DIRECTEMENT** sur des cases non adjacentes. Vous ignorez donc les Bancs de sable et les autres terrains et éléments sur votre route.*

Chaque fois que vous vous déplacez d'une case :

1. Si vous sortez de la Carte, vous **EXPLOREZ**. Piochez une nouvelle tuile Région et placez-la. (Voir **Exploration**, page 12.)
2. Si des figurines adverses se trouvent sur votre case, vous les **AFFRONTEZ** si vous ou votre adversaire avez vos canons chargés. (Voir **Affrontement**, page 13.)
3. Si votre case comporte un **TERRAIN**, Épave ou Courant fort, résolvez-le. (Voir **Terrain**, page 14.)

Après vous être déplacé d'une case, si vous choisissez de ne plus vous déplacer ou si vous ne pouvez pas le faire, vous **JETEZ L'ANCRE**. Si votre case comporte un **terrain** Port ou Trésor, résolvez-le.



Les affrontements et explorations vous font perdre les déplacements restants de votre action. Vous ne pouvez effectuer une autre action qu'après avoir jeté l'ancre.

Vous placez un dé « 4 » sur Vent arrière afin de vous déplacer directement sur une case qui présente une image de dé « 4 ».

Vous ignorez le Banc de sable et tombez sur une figurine adverse, ce qui lance un affrontement, car vos canons sont chargés.

Après l'affrontement, vous placez un dé sur Hisser les voiles. Vous sortez de la Carte et explorez une nouvelle région.

Cette action permet de se déplacer de 2 cases au maximum mais, comme vous avez exploré, vous perdez votre second déplacement.



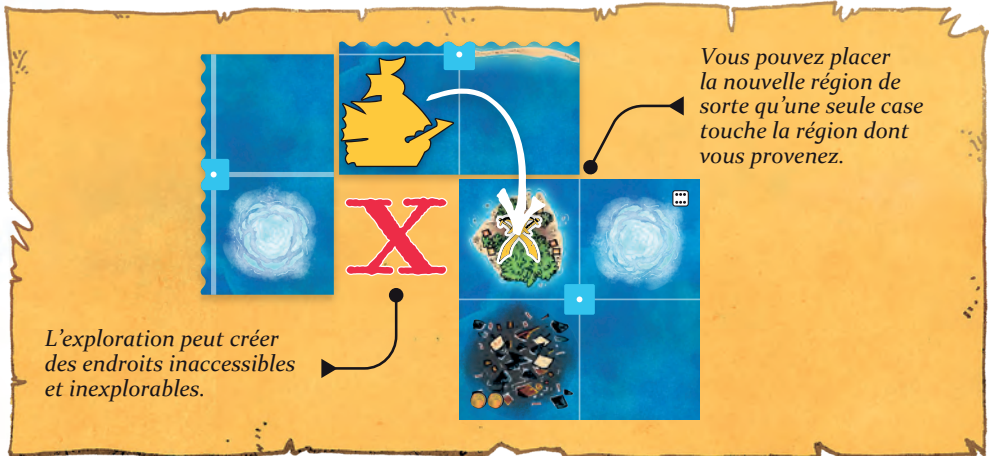
Exploration

Lorsqu'une de vos figurines sort de la Carte, vous **EXPLOREZ** une nouvelle région :

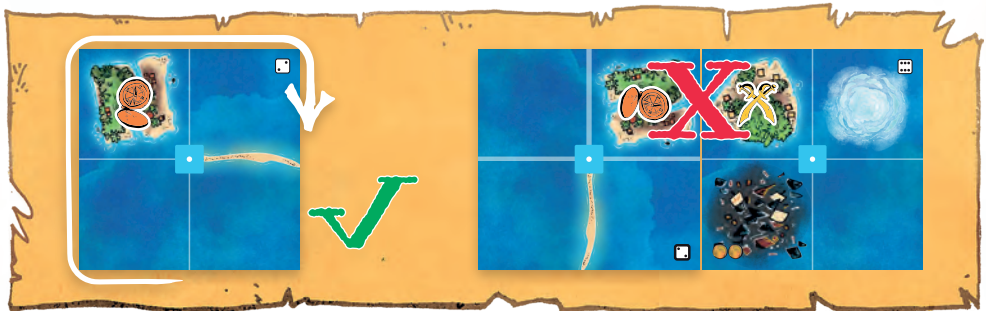
1. **Piochez une région.** Piochez une tuile Région de la pile des régions.
2. **Placez la région.** Placez la tuile Région de sorte qu'une case soit votre case d'arrivée. Prenez votre figurine et placez-la sur cette case.
3. **Placez un dé de richesse.** Placez un dé de richesse au centre de la région. Sa valeur doit être « 1 ».



Il faut assez de place pour explorer. Vous ne pouvez pas sortir de la Carte pour explorer s'il n'est pas possible de placer une région sans qu'elle ne soit posée sur une autre, même partiellement, ou si la pile est vide.



Vous pouvez faire pivoter la région, mais vous ne pouvez pas placer son Île adjacente à une autre Île. (Elles peuvent être en diagonale.)



Après avoir exploré, vous ne pouvez pas effectuer les déplacements restants de votre action actuelle. (Si vous vous trouvez sur un terrain Courant fort, celui-ci vous déplace tout de même avant que vous ne jetiez l'ancre.)

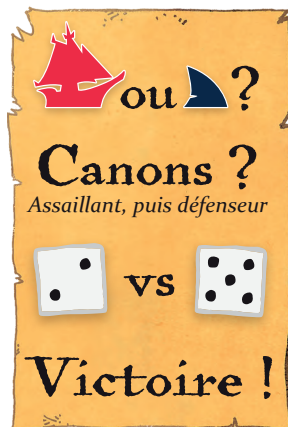
Affrontement

Lorsque vous déplacez l'une de vos figurines, regardez si vos canons sont chargés. (En général, cela signifie que vous avez un dé sur l'action Canons, mais certaines figurines ont toujours leurs canons chargés.)

Si c'est le cas, votre figurine doit **AFFRONTER** toutes les figurines adverses présentes sur sa case. Sinon, vous devez affronter toutes les figurines adverses qui ont leurs canons chargés. (N'affrontez aucune figurine si personne, y compris vous, n'a de canons chargés.)

Vous devez affronter ces figurines adverses l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

1. **Choisissez un défenseur.** Choisissez une figurine adverse qu'il est possible d'affronter. Vous êtes l'assaillant. Elle est le défenseur.
2. **L'assaillant actionne ses canons.** Vous pouvez diminuer la valeur de votre dé présent sur Canons du montant que vous souhaitez (*la valeur ne peut pas être inférieure à 1*) afin d'augmenter votre lancer de dé d'affrontement lors de l'étape 4.
3. **Le défenseur actionne ses canons.** Le défenseur peut diminuer la valeur de son dé présent sur Canons, comme à l'étape 2.
4. **Lancez les dés d'affrontement.** Chaque joueur lance 1 dé d'affrontement et ajoute le résultat du lancer au montant choisi lors de l'étape 2 (assaillant) ou 3 (défenseur). Le joueur au total le plus élevé gagne l'affrontement. En cas d'égalité, l'assaillant l'emporte.
5. **Résolvez la victoire.** Le vainqueur peut appliquer l'une des options de la section Affrontement gagné de son plateau Joueur.



Après un affrontement, vous ne pouvez pas effectuer les déplacements restants de votre action actuelle.

Certains éléments de jeu permettent de **PLACER** des figurines sur des cases où se trouvent des figurines adverses. Cependant, cela ne déclenche pas d'affrontement, car la figurine ne s'est pas **DÉPLACÉE** sur cette case.

Vous souhaitez lancer un affrontement sur la case de votre Navire amiral. Vous partez donc, puis revenez. Puisque vos canons sont chargés, vous devez affronter chaque figurine adverse présente, l'une après l'autre. Vous affrontez tout d'abord le Navire amiral du Contrebandier.

Vous faites passer votre dé présent sur Canons de « 4 » à « 1 ». Votre adversaire n'a pas de dé sur cette action.

Vous obtenez un « 2 » et l'ajoutez à votre +3 de l'action Canons, ce qui fait 5. Votre adversaire obtient un « 5 ». Comme vous êtes à égalité, vous (l'assaillant) remportez l'affrontement.

Affrontement gagné : vous choisissez d'infliger 1 dégât et de voler 1 pièce d'or au Contrebandier. Vous placez le jeton Dégât sur son emplacement Canons.

Vous devez maintenant affronter la Patrouille de l'Escadre. Le fonctionnement sera le même, mais vous ne pourrez plus diminuer la valeur de votre dé présent sur Canons.



Terrains

Chaque case de région peut comporter un ou plusieurs **TERRAINS**.



Courant fort : Lorsqu'une de vos figurines s'y déplace, vous devez la déplacer sur la case adjacente indiquée par les flèches, et ce, gratuitement. (*Ne dépensez pas de déplacement. Déplacez-vous avant de jeter l'ancre. Cette case peut vous faire explorer ou lancer un affrontement.*)

Port : Lorsque votre Navire amiral y jette l'ancre, vous pouvez soit réparer 2 dégâts, soit reprendre un dé déjà placé afin de le placer sur votre emplacement de dé Canons. (*L'Escadre ne peut placer qu'un « 5 » ou un « 6 ».*)

Brouillard : Les affrontements sont impossibles ici.

Vent arrière : Vous pouvez vous y déplacer directement en ignorant tout sur votre chemin. Pour cela, placez le dé correspondant sur votre action Vent arrière. (*Certains Brouillards ainsi que d'autres cases présentent cette icône.*)

Banc de sable : Vous ne pouvez pas traverser cette ligne. (*Votre action Vent arrière et certains membres d'équipage permettent d'ignorer les Bancs de sable.*)

Épave : Lorsqu'une figurine s'y déplace, elle subit 1 dégât.

Trésor : Lorsque votre Navire amiral y jette l'ancre, vous pouvez gagner 1 pièce d'or par icône Pièce d'or présente dans l'angle de cette case. (*Les Épaves ainsi que d'autres cases ont un Trésor.*)

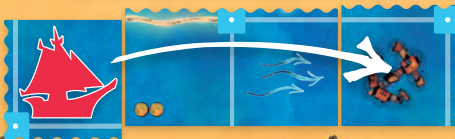
Île : Lorsque votre Navire amiral s'y trouve, en tant qu'action, vous pouvez recruter des membres d'équipage du Marché (page 15). (*Chaque faction peut également y effectuer des actions qui leur sont propres. Par exemple, les Contrebandiers peuvent récupérer et livrer des cargaisons sur cette case, comme indiqué à la page 20.*)

Lorsqu'une figurine est **PLACÉE** sur un Courant fort, un Port, une Épave ou un Trésor, ne déclenchez pas ce terrain, car la figurine ne s'y est pas **DÉPLACÉE** et n'y a pas **JETÉ L'ANCRE**.

Vous effectuez l'action Hisser les voiles pour vous déplacer de 2 cases, chacune comportant une Épave. Vous subissez 2 dégâts mais ne gagnez qu'une pièce d'or que lorsque vous jetez l'ancre à la seconde Épave.



Vous effectuez l'action Hisser les voiles pour vous déplacer de 2 cases. Le Courant fort vous déplace de 1 case supplémentaire. Vous jetez l'ancre au Port afin de réparer 2 dégâts.



Dégâts

Lorsque votre Navire amiral est endommagé, un jeton Dégât est placé sur un emplacement de dé libre de votre plateau Joueur ou d'un de vos membres d'équipage.

Les Épaves ainsi que certains membres d'équipage peuvent **FAIRE SUBIR DES DÉGÂTS** à votre Navire amiral. Dans ce cas, vous choisissez l'un de vos emplacements pour lui infliger un dégât.

Les affrontements remportés ainsi que certains membres d'équipage vous permettent **D'INFLIGER DES DÉGÂTS**. Dans ce cas, vous choisissez l'un des emplacements de votre adversaire pour lui infliger un dégât.

Lorsque vous **RÉPAREZ UN DÉGÂT**, retirez un jeton Dégât d'un emplacement de dé endommagé de votre plateau Joueur ou d'un de vos membres d'équipage, puis remettez ce jeton dans la réserve.

Les emplacements de dé ne peuvent pas être endommagés s'ils comportent déjà un dé ou un jeton Dégât. De même s'ils possèdent un cadre en pointillés, comme l'emplacement Réparation. Si aucun emplacement ne peut être endommagé, ignorez le dégât.



Lorsqu'une Patrouille ou un Bastion de l'Escadre est endommagé, il est retiré de la Carte, car il ne peut pas recevoir de jeton Dégât. Lorsque la Canonnière ou le Cotre de l'Union est endommagé, le jeton Dégât est placé sur la carte du bateau et non sur le plateau Joueur de l'Union.

Équipage

Lorsque votre Navire amiral se trouve sur une Île, en tant qu'action, vous pouvez recruter le nombre de cartes du Marché de votre choix afin de les faire rejoindre votre équipage, tant que la couleur de ces cartes correspond à celle de l'Île.

Pour recruter un membre d'équipage, vous devez payer le coût indiqué sous sa couleur : soit placer un dé sur sa carte, soit dépenser 1 ou 2 pièces d'or en les remettant dans la réserve. Vous pouvez posséder autant de membres que vous le souhaitez.

Lorsque vous recrutez, placez le bas de la carte sous votre plateau Joueur afin de cacher sa section Livraison (page 20), puis remplissez le Marché en piochant une nouvelle carte du paquet Marché, à moins que celui-ci ne soit vide.

Certains membres d'équipage confèrent une nouvelle action à effectuer en plaçant un dé. D'autres octroient un **pouvoir passif** à utiliser au moment indiqué.



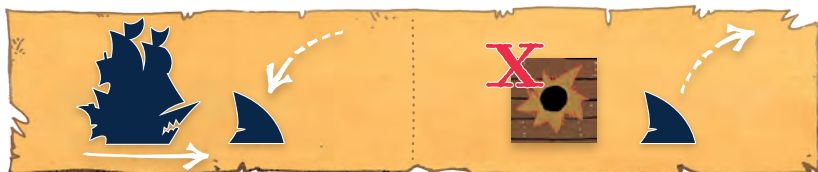
N'oubliez pas que vous ne pouvez placer que 2 dés par tour, ce qui comprend les dés à placer lorsque vous recrutez. Si un coût demande de l'or, il ne demande pas de placer de dé.

L'Escadre Écaillée

Patrouilles

Placement : Lors de l'action Hisser les voiles ou Vent arrière, vous pouvez placer 1 Patrouille de votre réserve sur la case de votre Navire amiral lorsque vous jetez l'ancre. (*Ne déclenchez ni affrontement, ni terrain.*)

Dégâts : Lorsqu'une Patrouille est endommagée (*même si dû à une Épave*), remettez-la dans votre réserve au lieu de placer un jeton Dégât.



Les Patrouilles mènent les affrontements de la même façon que votre Navire amiral. Vous ou un adversaire devez vous déplacer, et l'un d'entre vous doit avoir ses canons chargés. Vous pouvez toujours diminuer la valeur de votre dé présent sur Canons pour augmenter votre lancer.

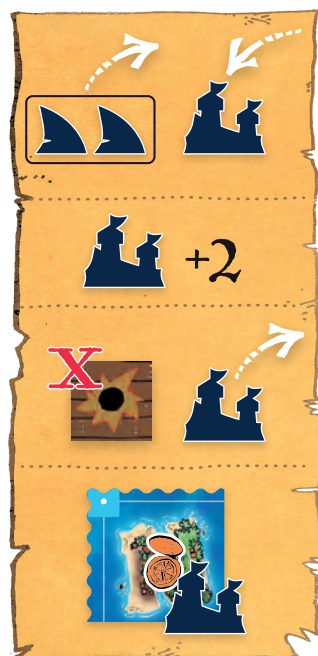
Bastions

Placement : À la fin de votre tour, vous pouvez retirer 2 Patrouilles présentes sur une même Île pour y placer un Bastion, et ce, autant de fois que vous le souhaitez. (*Vous pouvez posséder plusieurs Bastions sur une même Île.*)

Affrontement : Leurs canons sont toujours chargés. Les Bastions lancent des affrontements comme si vous aviez un dé sur votre emplacement Canons, même si ce n'est pas le cas. Lors de ces affrontements, ajoutez +2 à votre lancer. (*Vous pouvez toujours diminuer la valeur de votre dé présent sur Canons.*)

Dégâts : Lorsqu'un Bastion est endommagé, remettez-le dans votre réserve au lieu de placer un jeton Dégât.

Domination des Îles : Vous pouvez recruter des membres d'équipage de la couleur correspondante des Îles qui possèdent un Bastion, comme si votre Navire amiral y était présent. De plus, si un Navire amiral adverse se trouve sur une Île qui possède un Bastion, sa faction ne peut ni recruter, ni récupérer, ni livrer. (*L'Union des Mollusques peut toujours placer des Camarades. Les Contrebandiers ne peuvent pas recruter, même s'ils ont gagné une récompense.*)



Cinquième dé

Vous possédez 5 dés. À votre premier tour ainsi qu'à votre deuxième, vous placez 2 dés. À votre troisième tour, vous en placez 1. Si vous êtes le dernier joueur dans l'ordre du tour, jouez votre troisième tour juste après votre deuxième.

Actions de base

Hisser les voiles: Placez un dé. Déplacez votre Navire amiral de 1 ou 2 cases. Lorsque votre Navire amiral jette l'ancre, vous pouvez placer une Patrouille sur la case de votre Navire amiral.

C'est l'action Hisser les voiles de base, mais elle permet de placer une Patrouille en jetant l'ancre.

Vent arrière: Placez un dé. Vous pouvez déplacer votre Navire amiral comme indiqué dans la section **Actions communes** (page 10). Lorsque votre Navire amiral jette l'ancre, vous pouvez placer une Patrouille sur la case de votre Navire amiral.

C'est l'action Vent arrière de base, mais elle permet de placer une Patrouille en jetant l'ancre.

Canons: Placez un dé « 5 » ou « 6 ». Vos canons sont maintenant chargés. (Voir **Affrontement**, page 13.)



C'est l'action Canons de base, mais elle peut contenir jusqu'à 2 dés à la fois. Lors d'un affrontement, vous ne pouvez diminuer la valeur que de 1 dé de cette action.

Réparation: Placez un dé « 2 ». Retirez jusqu'à 2 jetons Dégât de vos emplacements de dé.

Actions spéciales

Bombardement: Placez un dé « 4 ». Retirez tous les Camarades de l'Île située dans la région de votre Navire amiral. Remettez-les dans la réserve de l'Union. (Les Camarades appartiennent à l'Union des Mollusques.)

Ordre: Placez un dé « 3 ». Déplacez jusqu'à 4 Patrouilles différentes de 1 case chacune. (Elles peuvent explorer et lancer des affrontements, mais cela ne met pas fin au déplacement des Patrouilles qui ne se sont pas encore déplacées.)

Déploiement: Placez un dé. Placez 1 Patrouille sur la case de votre Navire amiral ou sur une case adjacente. (Vous ne pouvez pas la placer en diagonale. Ignorez les affrontements et les terrains, y compris les Bancs de sable.)

Affrontement gagné

Lorsque vous remportez un affrontement, vous pouvez choisir l'une de ces options:

- Infligez 1 dégât et volez 1 pièce d'or au joueur vaincu.
- Infligez 2 dégâts.
- **Bateau de l'Union des Mollusques:** Infligez 1 dégât et retirez 1 Camarade de l'Île de la région où a eu lieu l'affrontement.



L'Union des Mollusques

Camarades

Gain : Vos actions Hisser les voiles et Ralliement permettent de prendre des jetons Camarade de votre réserve pour les placer sur la section Camarades prêts de votre plateau Joueur. Vous pouvez en posséder autant que vous le souhaitez.

Placement : Vos actions Hisser les voiles, Inspiration et Rassemblement permettent de placer vos Camarades prêts sur des Îles. Les Camarades présents sur des Îles (*et non sur la section Camarades prêts*) ajoutent +1 de contrôle chacun.

Camarades retirés : Les Camarades retirés sont remis dans la réserve (*et non sur la section Camarades prêts*).

Affrontement : Les Camarades sont des jetons. Ils ne participent jamais aux affrontements.

Plans

Pioche : Vous commencez la partie avec 2 cartes Plan en main. Après la phase de Maintenance de chaque manche, vous prenez 2 nouvelles cartes Plan en main, sauf si votre pioche est vide. Il n'y a pas de limite au nombre de plans en main.

Utilisation : Vous pouvez jouer des cartes Plan au moment indiqué en haut de ces cartes, donc soit en tant qu'action, soit au début d'un affrontement. Lorsque vous en jouez une, résolvez-la, puis défaussez-la face visible pour former une défausse. Si vous jouez votre plan Cotre ou Canonnière, placez-le à portée à la place.

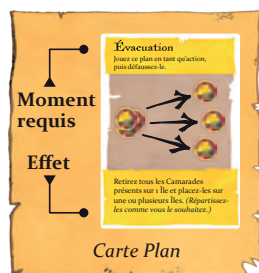
Discussion : Vous avez le droit de parler des plans que vous avez en main (*et aussi de mentir !*), mais vous ne pouvez pas les montrer aux autres joueurs.

Cotre et Canonnière

Placement : Si vous jouez votre plan Cotre ou Canonnière, retirez 2 Camarades présents sur 1 Île pour y placer la figurine du bateau. (*Ne lancez pas d'affrontement.*)

Emplacements de dé : Les plans Cotre et Canonnière possèdent des emplacements de dé qui permettent à ces bateaux d'effectuer Hisser les voiles ou Vent arrière en ignorant les Épaves. L'action Hisser les voiles du Cotre lui permet de se déplacer de 1 à 3 cases plutôt que de 1 ou 2 cases.

Dégâts : Lorsqu'un de ces bateaux est endommagé, le dégât est placé sur un emplacement de dé libre du plan du bateau. Ce dégât ne peut pas être réparé. Lorsque tous ses emplacements sont endommagés, défaussez son plan et retirez sa figurine.



N'oubliez pas que les emplacements de dé occupés ne peuvent pas être endommagés ! Si votre Cotre ou votre Canonnière est en danger, placez-y un dé pour empêcher sa destruction ce tour. Ils sont fragiles, mais faciles à manquer !

Affrontement de la Canonnière : Ses canons sont toujours chargés. La Canonnière lance des affrontements comme si vous aviez un dé sur votre emplacement Canons, même si ce n'est pas le cas. Lors de ces affrontements, ajoutez +3 à votre lancer. (*Vous pouvez toujours diminuer la valeur de votre dé présent sur Canons pour augmenter votre lancer.*)

Affrontement du Cotre : Il ne peut pas charger ses canons.

Le Cotre ne peut pas utiliser votre dé présent sur Canons pour lancer des affrontements. Vous ne pouvez pas diminuer la valeur de votre dé présent sur Canons pour augmenter votre lancer. (*Il n'affronte que les adversaires qui ont leurs canons chargés, y compris les Bastions.*)

La puissante pince : En plus d'ajouter +1 de contrôle, le Cotre double le contrôle de tous les Camarades présents sur l'Île de sa région. Chaque Camarade ajoute donc +2 de contrôle au lieu de +1. (*Apercevoir la pince, symbole de l'Union, incite vos Camarades à reprendre ce qui leur est dû!*)



Actions de base

Hisser les voiles : Placez un dé. Déplacez votre Navire amiral de 1 ou 2 cases. Si vous jetez l'ancre sur une Île, vous pouvez soit placer 2 Camarades sur l'Île, soit gagner 2 Camarades prêts.

C'est l'action Hisser les voiles de base, mais elle permet de placer ou de gagner des Camarades en jetant l'ancre. Il n'y a pas de limite de Camarades sur les Îles et sur la section Camarades prêts.

Vent arrière : Placez un dé. Vous pouvez déplacer votre Navire amiral comme indiqué dans la section **Actions communes** (page 10).

Vent arrière ne permet ni de gagner des Camarades, ni d'en placer, car aucune Île ne comporte de Vent arrière.

Canons : Placez un dé. Vos canons sont maintenant chargés. (Voir Affrontement (page 13)).

Réparation : Placez un dé de valeur paire. Retirez jusqu'à 2 jetons Dégât de vos emplacements de dé.

Actions spéciales

Inspiration : Placez un dé « 6 ». Placez jusqu'à 4 Camarades, chacun sur une Île différente. (*S'il y a moins de 4 Îles, vous ne pouvez placer qu'un nombre de Camarades égal au nombre d'Îles.*)

Rassemblement : Placez un dé « 1 ». Placez 4 Camarades sur l'Île située dans la région de votre Navire amiral.

Ralliement : Placez un dé « 6 ». Si votre Navire amiral est sur une Île, gagnez 4 Camarades prêts.

Affrontement gagné

Lorsque vous remportez un affrontement, vous pouvez choisir l'une de ces options :

- Infligez 1 dégât et placez 1 Camarade sur l'Île de la région où a eu lieu l'affrontement. (*Ce Camarade vient de vos Camarades prêts, peu importe le bateau que vous utilisez pour l'affrontement !*)
- Infligez 1 dégât et volez 1 pièce d'or au joueur vaincu.

Les Contrebandiers

Cargaisons

En tant que Contrebandier, vous possédez deux actions spéciales qui ne demandent pas de placer de dé : lorsque votre Navire amiral est sur une Île, vous pouvez **RÉCUPÉRER** et **LIVRER** le nombre de cartes de votre choix.

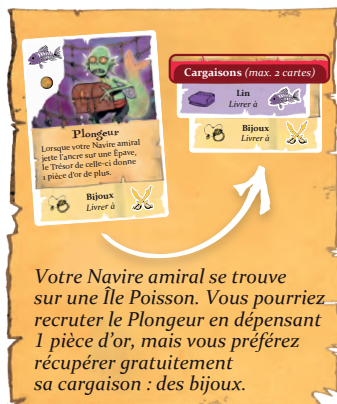
Pour récupérer une cargaison, prenez une carte du Marché dont la couleur correspond à celle de votre Île. (Contrairement au recrutement, la récupération ne coûte rien.) Placez-la sous la section Cargaisons de votre plateau Joueur afin de ne montrer que le bas de la carte, puis remplissez le Marché en piochant une nouvelle carte du paquet Marché, à moins que celui-ci ne soit vide.

Vous pouvez avoir jusqu'à 2 cargaisons. Si vous dépassez ce chiffre, vous devez remettre des cargaisons dans la boîte jusqu'à en avoir 2. (Par-dessus bord !)

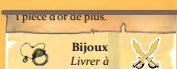
Pour livrer une cargaison, votre Navire amiral doit se trouver sur une Île dont la couleur correspond à celle de la section Livraison, en bas de la carte. Lorsque vous livrez, suivez ces étapes :



1. **Gagnez 2 points de gloire.** Gagnez 2 points de gloire.
2. **Augmentez la richesse.** Augmentez de 1 le dé de richesse de la région où se trouve votre Navire amiral.
3. **Gagnez une récompense.** Sur votre plateau Joueur, déplacez votre marqueur blanc sur une case adjacente de votre grille de récompenses, à l'exception de celle où se trouve le marqueur noir. Vous pouvez gagner la récompense indiquée par la case où se trouve le marqueur blanc. Ensuite, déplacez le marqueur noir sur la case où se trouvait le marqueur blanc.
4. **Promettez la cargaison.** Placez la cargaison livrée, face cachée, sous l'un de vos jetons Promesse, soit celui de l'Escadre, soit celui de l'Union, en veillant à laisser ce jeton face cachée.



Votre Navire amiral se trouve sur une Île Poisson. Vous pourriez recruter le Plongeur en dépensant 1 pièce d'or, mais vous préférez récupérer gratuitement sa cargaison : des bijoux.



Sur une Île Épée, vous livrez vos bijoux. Vous gagnez donc 2 points de gloire et faites passer la valeur du dé de richesse de « 2 » à « 3 ».

En récompense, vous pourriez gagner 1 pièce d'or, gagner 1 point de gloire ou ajouter une nouvelle tuile Région sur un bord de la Carte, mais vous décidez de recruter un membre d'équipage du Marché en ignorant son coût et sa couleur.

Comme c'est votre première récompense de la partie, vous déplacez uniquement votre marqueur blanc sur « Recruter 1 membre ».

Enfin, vous mettez les bijoux, face cachée, sous le jeton Promesse de l'Union, lui aussi face cachée.

Cargaisons promises

À la fin de la partie, vous révèlez vos jetons Promesse de l'Escadre et de l'Union ainsi que les cargaisons livrées qui étaient placées dessous. Pour chaque cargaison, vérifiez chaque Île dont la couleur correspond à celle de la cargaison (*située dans l'angle supérieur gauche*). Si la faction à qui vous aviez promis cette cargaison contrôle la région de l'Île, vous gagnez 1 point de gloire.

Actions de base

Hisser les voiles: Placez un dé. Déplacez votre Navire amiral de 1 ou 2 cases.

Vent arrière: Placez un dé. Vous pouvez déplacer votre Navire amiral comme indiqué dans la section **Actions communes** (page 10).

Canons: Placez un dé. Vos canons sont maintenant chargés. (Voir **Affrontement**, page 13.)

Réparation: Placez un dé de valeur paire. Retirez jusqu'à 2 jetons Dégât de vos emplacements de dé.

Actions spéciales

Toutes voiles dehors: Placez un dé. La valeur du dé indique le nombre de cases maximum dont peut se déplacer votre Navire amiral. Vous devez vous déplacer d'au moins 1 case. (*Placer un « 6 » permet donc de se déplacer de 6 cases au maximum !*)

Négociation: Placez un dé de valeur paire. Lorsque votre Navire amiral se trouve sur une Île, vous pouvez recruter une carte du Marché afin de la faire rejoindre votre équipage, et ce, en ignorant son coût et sa couleur. Vous pouvez également retirer un Camarade de cette Île afin de recruter un autre membre d'équipage, toujours en ignorant son coût.

Vous ne pouvez pas recruter plus de deux fois au total, vous ne pouvez pas de nouveau recruter si l'Île ne comporte aucun Camarade et vous ne pouvez pas retirer de Camarade si le Marché est vide.

Affrontement gagné

Lorsque vous remportez un affrontement, vous pouvez choisir l'une de ces options :

- Infligez 1 dégât et déplacez-vous immédiatement de 1 ou 2 cases en ignorant les autres affrontements situés sur votre case.
- Infligez 1 dégât et gagnez une récompense, comme à l'étape 3 de la section Pour livrer une cargaison (page 20).

Règles supplémentaires

Matériel limité

Les éléments de jeu sont limités par ce qui se trouve dans la boîte, à l'exception des jetons Dégât. Si vous deviez placer un élément d'une réserve mais que celle-ci est vide, ne placez pas l'élément demandé.

Nous sommes à la fin de la partie.

Vous révèlez vos deux jetons Promesse ainsi que les cargaisons placées dessous grâce à vos livraisons.



Aucune cargaison livrée n'a été promise à l'Escadre.

Deux cargaisons livrées de la couleur Poisson ont été promises à l'Union.

L'Union contrôle 2 régions qui comportent une Île Poisson chacune, vous gagnez donc 4 points de gloire.

2



4



Conflit de règles

Les cartes Équipage et Plan prévalent sur les règles de ce livret. Les règles qui indiquent « **VOUS NE POUVEZ PAS** » sont très strictes. Vous devez toujours respecter ces règles, à moins que la mention « **IGNOREZ** » ne soit écrite.

Les encadrés, les textes écrits en italique et entre parenthèses (*comme ceci*) ainsi que les textes présents sur les plateaux Joueur ne sont que des précisions. Les règles de ce livret prévalent toujours.

Dés et valeurs

Vous ne pouvez pas augmenter un dé « 6 », diminuer un dé « 1 » ou passer de 1 à 6 grâce à une seule pièce d'or et inversement. La valeur des dés est publique.

Événements simultanés

Si deux événements ont lieu au même moment, le joueur dont c'est le tour choisit leur ordre d'application.

Actions sans effet

Vous pouvez effectuer des actions qui n'ont pas d'effet, comme dépenser 2 pièces d'or pour diminuer ou augmenter la valeur d'un dé.

Déclarer forfait à deux joueurs

À 2 joueurs, le vainqueur est parfois désigné avant que la partie ne s'achève. N'ayez pas honte de déclarer forfait !

Annexe A : Équipage



Aéronautes (Action) : Lorsque votre Navire amiral se trouve sur une Île, vous pouvez dépenser 1 pièce d'or pour le déplacer directement sur l'autre Île de cette couleur. (*Ignorez les cases qui se trouvent sur votre chemin. Ce n'est pas une action Vent arrière.*)



Artificier : Lorsque vous réparez un ou plusieurs dégâts, vous pouvez infliger 1 dégât à une figurine qui se trouve dans la région de votre Navire amiral.



Artilleur : Lorsque vous gagnez un affrontement avec votre Navire amiral, infligez un dégât supplémentaire.



Assistant artilleur : Lorsque vous placez un dé sur Canons (*même avec un Port*), votre Navire amiral peut lancer un affrontement sur une case de sa région comme s'il s'y était déplacé.



Boucanier : Lorsque vous gagnez un affrontement, vous pouvez remettre le Boucanier dans la boîte pour remettre 2 membres d'équipage de votre choix de la faction vaincue dans la boîte.



Bruits de brise (Action) : Une fois par tour, dépensez 2 pièces d'or pour déplacer votre Navire amiral directement sur une case qui comporte un terrain Vent arrière. (*Ignorez les cases qui se trouvent sur votre chemin. Ce n'est pas une action Vent arrière.*)



Camarade convaincant (Action) : Placez un dé. Prenez jusqu'à 2 Camarades d'une même Île et placez-les sur une autre Île. (*Il y a 2 Camarades convaincants.*)



Chalutier (Action) : Placez un dé. Déplacez votre Navire amiral de 1 ou 2 cases. Vous pouvez gagner l'or des Trésors, même si vous n'y jetez pas l'ancre. (*Ce n'est pas une action Hisser les voiles.*)



Chaman (Action) : Une fois par tour, subissez 1 dégât pour infliger 1 dégât à une figurine qui se trouve dans la région de votre Navire amiral. (*Il faut pouvoir placer le dégât.*)



Charpentier (Action) : Placez un dé. Retirez tous les dégâts de vos emplacements de dé.



Combattants : Ajoutez +1 à votre lancer lors des affrontements (pas seulement ceux avec votre Navire amiral).



Documentaliste : À la fin de votre tour, gagnez 1 pièce d'or si votre Navire amiral se trouve dans la même région qu'un Navire amiral adverse. (Ne gagnez que 1 pièce d'or, même s'il y a plusieurs Navires amiraux.)



Doyen : À la fin de votre tour, gagnez 1 pièce d'or si vous n'avez aucun emplacement de dé endommagé (membres d'équipage compris).



Émissaire : Si vous devez participer à un affrontement en tant qu'assaillant, vous pouvez donner 1 pièce d'or au défenseur pour ignorer cet affrontement.



« **Loup de mer** » : Lorsque votre Navire amiral se déplace sur un Courant fort, vous pouvez ignorer son effet ou vous déplacer dans une autre direction.



Marchand : Lorsque votre Navire amiral jette l'ancre sur un Port (pas sur une Île), gagnez 1 pièce d'or.



Matelot (Action) : Placez un dé. Déplacez votre Navire amiral de 1 à 3 cases. (Ce n'est pas une action Hisser les voiles.)



Noble naïf (Action) : Remettez le Noble naïf dans la boîte pour prendre 1 membre d'équipage ou 1 cargaison d'un Navire amiral qui se trouve dans la région de votre Navire amiral. Faites-en 1 de vos membres d'équipage ou 1 de vos cargaisons. (Vous pouvez transformer ce membre en cargaison, et inversement.)



Officier convaincant (Action) : Placez un dé. Déplacez jusqu'à 2 Patrouilles de 1 ou 2 cases chacune. Elles ignorent les affrontements. (Il y a 2 Officiers convaincants.)



Plongeur : Lorsque votre Navire amiral jette l'ancre sur une Épave, le Trésor de celle-ci donne 1 pièce d'or de plus.



Préposée au rhum : Une fois par affrontement, après votre lancer, vous pouvez subir 1 dégât pour relancer votre dé. Si vous lancez 2 dés, relancez-les tous les deux. (Il faut pouvoir placer le dégât.)



Proue percutante : Lorsque vous endommagez une figurine adverse (sauf si elle devait être retirée), vous pouvez la déplacer de 1 case. Elle ne peut pas sortir de la Carte (ignorez les Courants forts qui la feraient sortir). Elle ignore les affrontements, les Ports et les Trésors.



Rafale fatale (Action) : Remettez la Rafale fatale dans la boîte pour déplacer votre Navire amiral directement sur la case de votre choix. (Ignorez les cases qui se trouvent sur votre chemin. Ce n'est pas une action Vent arrière.)



Revendeur : Lorsque vous dépensez de l'or pour changer la valeur d'un dé, changez-la de 2 au maximum par pièce d'or dépensée.



Sorcière des mers : Lorsque votre Navire amiral sort de la Carte (même si vous ne pouvez pas explorer), vous pouvez le déplacer directement et gratuitement sur la case située contre le bord opposé le plus proche. (Voir exemple ci-dessous.)

Sorcière des mers : allez dans la direction dont vous venez jusqu'à atteindre le bord opposé le plus proche. Déplacez-vous sur la case adjacente à ce bord en ignorant les cases situées sur votre chemin.

Bord le plus loin



Bord le plus proche





Timonier: Lorsque votre Navire amiral se déplace sur une Épave, vous pouvez ignorer son dégât.



Tire-laine: Lorsque vous gagnez un affrontement (*pas seulement avec votre Navire amiral*), gagnez 2 pièces d'or.



Vigie-picrate: Lorsque votre Navire amiral se déplace sur un Brouillard, vous pouvez considérer ce terrain comme un Courant fort qui indique la direction de votre choix.

Annexe B: Plans

Arme secrète: Jouez ce plan au début d'un affrontement auquel vous participez, même en dehors de votre tour, puis défaussez-le. Au lieu de lancer 1 dé d'affrontement, vous en lancez 2 et les additionnez. (*Votre adversaire ne lance toujours que 1 dé.*) En cas de victoire, infligez 1 dégât supplémentaire.

Attaque sournoise (x2): Jouez ce plan en tant qu'action, puis défaussez-le. Retirez jusqu'à 2 Patrouilles de 1 région dont l'Île comporte au moins 1 Camarade. (*Remettez les Patrouilles dans la réserve de l'Escadre.*)

Cache d'armes (x2): Jouez ce plan au début d'un affrontement auquel vous participez, même en dehors de votre tour, puis défaussez-le. Augmentez la valeur de votre lancer par votre nombre de Camarades prêts. (*Les deux Caches d'armes et l'Arme secrète sont cumulables.*)

De justesse: Jouez ce plan au début d'un affrontement auquel vous participez, même en dehors de votre tour, puis défaussez-le.

Crédits

Auteur: Greg Loring-Albright

Responsable du développement: Nick Brachmann

Illustrations: Kyle Ferrin

Règles: Joshua Yearsley

Graphismes: Nick Brachmann et Pati Hyun

Mise en page: Amanda Valentine et Carina Bissett

Rendus 3D: Cory DeVore

Développement: Marshall Britt, Ted Caya, Pati Hyun, Patrick Leder, Brooke Nelson, Cole Wehrle et Joshua Yearsley

Traduction française: Quentin Hanot

Testeurs: Aaron Williams, Carter Laube, Roger Easthouse, Chad Edwards, Ashleigh Edwards, Beck Thompson, Brian Vandre, Philipp Moser, Lord of the Board, Steinar Watne, Luke Bridwell, Joshua Clark Orkin, Eric Voshall, Opie's Funeral, Kristian Tashkov, Sarah "Big Sir" Shirley, Daniel Hallinan,

Remerciements de Greg: Merci à tous les groupes de test, en particulier à Philly GMG, pour avoir rendu ce jeu possible. Merci à Wes d'avoir proposé l'hyperespace, à Jared d'avoir évoqué les valeurs de dés et à Jon de m'avoir poussé à développer le côté asymétrique de *Ahoy*. Un grand merci aussi à Heather qui a insisté pour que le jeu soit jouable après un verre de vin.

Vous avez perdu une pièce du jeu ?

support.matagot-friends.com

Vous souhaitez en savoir plus ?

ledergames.com/ahoy

Ignorez cet affrontement. (*Si c'est à votre tour, vous pouvez continuer de vous déplacer s'il vous reste des déplacements.*)

Enrôlement: Jouez ce plan en tant qu'action, puis défaussez-le. Choisissez 1 Île où se trouve au moins 1 Camarade. Recrutez le nombre de membres d'équipage de votre choix et de la couleur de l'Île en ignorant leur coût. Ne remplissez le Marché qu'une fois cette action terminée.

Entrée fracassante (x2): Jouez ce plan en tant qu'action, puis défaussez-le. Augmentez votre dé présent sur Canons de 2 (*6 maximum*). Ensuite, vous pouvez déplacer votre Navire amiral directement sur une case qui comporte un terrain Vent arrière.

Évacuation: Jouez ce plan en tant qu'action, puis défaussez-le. Retirez tous les Camarades présents sur 1 Île et placez-les sur une ou plusieurs Îles. (*Répartissez-les comme vous le souhaitez.*)

Alexander Ploberger, David Clark, Jessica Poteet, Cameron Fones, Andrew Clifton, Kristopher Reynolds, Joshua Santana, Ori Drory, Trenzalore, Marceline Leiman, Andy "crumbs" Williamson, Matilda Simonsson, Gavyn "Rascals Fantastic" Shirley, Sam "orangerful" Zline, Charles Van Der Walt, Dorianne Bernier, Marlene Kutty, Trinh Nguyen, Kovács Botond, Tylon van Veenhuizen, Joe Cross, Arin Marra, C.J. Thompson, Jes Thayer, Kalliss Smith, Matt Beisler, Kevin Hulse, Hannah Shaffer, Evan Rowland, Ricardo Mulhia, Breanna Carzoo, Ran C., Matt Pekuri, Lotte. Speelt, Pekka Metso, Talvikki Ahonen, Justin Dowd, Nicole Smith et Carrie Bernstein
Impression: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Cal Oliverius et Andrea Francisco



Adresses sur quefairedecesdetchets.fr

